

REV'n'GE!

#138

Retro Emulator Vision and Game

Mega Phoenix

Magnar

ALTRE RECENSIONI: Roadburner * Great Courts * Zone Trooper * Streets * Rambo III * Gunman * Doman * Goldrunner * Frogger II: Three Deep * New Rally-X 64 * RoboRumble * Zapp'em * Rescue Raiders * Melody Chase * Burgertime * B.A.T. * Battle Chess * Rubicon * Dragon Princess * Draw Poker * Faara no Jikekkai * PET Checkers * My First Alphabet * Guinness Disc of Records: Second Edition

RECENSIONI CONSOLE: Save Mary! * Global Defence * Shak Fu

Retro gaming

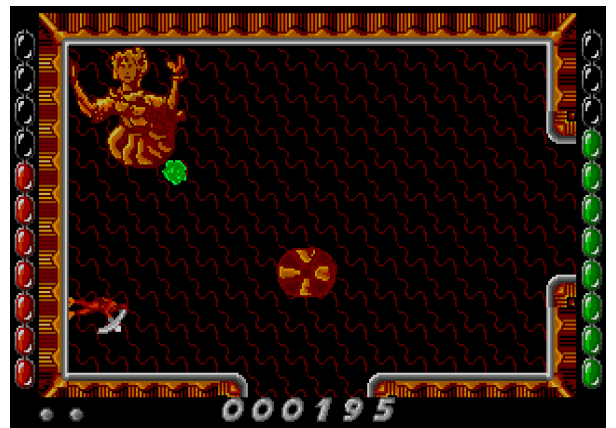
In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Ed eccoci a Settembre dopo un'estate calda e afosa come mai mi ricordavo, ma che rende il mare anche più rinfrescante. Ho fatto una piccola modifica alle recensioni usando il "Font 11" che credo sia più leggibile anche se forse porta ad un piccolo taglio sulle recensioni. Alcune di queste potrebbero cambiare nel tipo di contenuto per stare in una sola pagina (poi i giochi più complessi magari, come già accaduto, ne occuperanno più di una) e quindi puntare a una recensione di base con qualche riflessione. Devo dire che questa dimensione del font mi piace.

E' stato un adeguamento generale perché già in quelle brevi e nei giochi recenti usavo un font più grande e quindi credo fosse giusto uniformarmi un po'. Il difetto di questo tipo di font è che alcuni giochi, come dicevo prima, potrebbero occupare una pagina e poco di un'altra e quindi avere una pagina quasi vuota e per evitarlo, come dicevo, dovrò tralasciare qualcosa nella recensione.

Per la sezione ripescaggi continuerò ad usare il **Font 10**, mentre per le curiosità e quello che accadeva nel mese in corso durante i vari anni userò il Font 10 e il **Font 8**.

Buona lettura





Poseidon: Planet Eleven - Commodore 64

Scelgo dei titoli che per me erano sconosciuti, mai giocati su questa piattaforma e quindi questo lo vedrò in azione per la prima volta quando lo recensirò.



Thing! - Amstrad CPC

Dovrebbe essere un'avventura grafica arcade che a prima vista non mi dice molto. Lo scoprirò anche questo il prossimo mese. Ci sono tanti titoli sconosciuti che alcune volte sono imperdibili, altre volte meglio non averli scoperti.



Tetrix - Amstrad CPC

Questo gioco non ha bisogno di spiegazioni perché è l'ennesimo titolo ispirato a Tetris. Bella la grafica e promette bene.



Super Mario Bros: Special - Sharp X1

Lo Sharp vuole stupirvi ed eccovi Super Mario Bros in tutto il suo splendore. Mi auguro che la giocabilità sia ad altissimi livelli.

ANTEPRIME #139



Winbledon - Commodore 16

Un gioco sportivo adatto a tutte le stagioni e che si presenta abbastanza bene con una grafica molto carina. Mi auguro che la giocabilità possa incollarvi al monitor.



Titanic - ZX Spectrum

Questo è un titolo già ben conosciuto, forse ci ho giocato su Commodore 64, in cui dovevate trovare il Titanic evitando delle creature molto affamate di uomini.



Metal Gear - MSX

Il gioco lo conosco di fama e per aver giocato la versione per Windows.

Nel ruolo di Solid Snake dovete salvare il mondo dal rischio nucleare disattivando delle bombe.



Space Manbow - MSX2

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale molto ben riuscito e che dovrebbe sfruttare bene l'MSX2.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

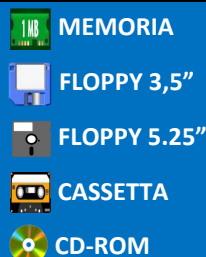
- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



B.A.T.	8-Bit / 16-Bit	31-33
Battle Chess	Commodore 64	34
Burgertime	Aquarius	25
Doman	Amiga	18
Dragon Princess	PC-98	37
Draw Poker	Commodore PET	37
Faara no Jikekkai	PC-98	38
Frogger II - Three Deep	PC Booter	20
Global Defence	SEGA Master System	40-41
Goldrunner	Atari ST	19
Great Courts	Amstrad CPC	10
Guinness Disc of Records - Second Edition	CD32	48
Gunman	Sharp X1	16
Magnar	MSX2	13
Mega Phoenix	MSX	12
Melody Chase	Aquarius	25
My First Alphabet	Atari 8-Bit	43
New Rally-X 64	Commodore 64	22
PET Checkers	Commodore PET	38
Rambo III	Commodore 128	15
Rescue Raiders	Apple II	24
Roadburner	Commodore 64	9
RoboRumble	MSX	22
Rubicon	8-Bit / 16-Bit	35-36
Save Mary!	Atari 2600	40
Shak Fu	SEGA Game Gear	41
Streets	Atari 8-Bit	14
Zapp'em	Commodore 16	24
Zone Trooper	ZX Spectrum 128k	11



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT

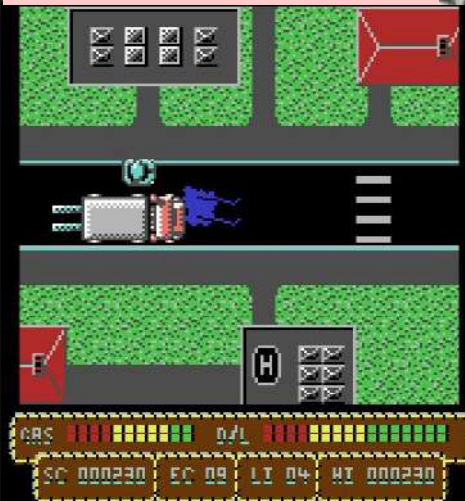


WELCOME TO ROADBURNER



I giochi automobilistici sono sempre affascinanti soprattutto quelli progettati come degli sparatutto in cui non solo bisogna rimanere sul tracciato ed evitare di fare incidenti, ma anche usare le vostre armi per disabilitare le auto avversarie.

Gioco di cui non so nulla, c'è poco e niente in rete eppure ha una grafica estremamente accurata che vedete nel pannello di controllo e poi anche quella nello schermo dove si svolge l'azione



che inizia con un camion che si ferma e la vostra auto che esce fuori con due rampe e dopo una derapata (con tanto di effetti sonori) iniziate la vostra avventura che di fatto è quello di evitare i veicoli avversari e usare l'arma in dotazione per disabilitarle.

La strada è generalmente molto stretta e lo scorrimento è continuo dato che non potete mai fermarvi. Questo può creare qualche grattacapo con alcuni veicoli che sono immuni alla vostra arma.

Le auto nemiche vengono disabilitate quando le colpite, mentre con le moto la vostra arma non ha effetto e quindi dovete evitarle giocando sull'accelerazione e decelerazione.

Sulla strada ci sono anche alcune cose che vi mettono in difficoltà come dei trampolini per superare degli ostacoli che se mal riuscite vi fanno fare un testacoda o correre su due ruote che può essere pericoloso se ci sono altri veicoli nelle vicinanze.

Secondo alcune voci il file per gli emulatori avrebbe un bug nel senso che alcuni veicoli non possono essere distrutti e in effetti ci sono molte moto che sembrano immuni ai vostri colpi. Durante il caricamento l'emulatore vi dice che il file è difettoso e ha



dei problemi. Probabilmente non è stato creato nel modo migliore. La difficoltà a questo punto aumenta a dismisura perché le moto vanno evitate oppure usare un trainer per risolvere il problema. Non so quale sia il vostro scopo, ma credo che dobbiate andare il più lontano possibile facendo punti per la classifica.



Bug o non bug, facendo attenzione solo alle moto, le potete evitare. Diventa uno sparatutto diverso dal solito anche se la difficoltà è molto elevata perché dovete imparare a memoria il percorso. Avete armi e benzina limitati, ma potete trovare in giro bonus per ripristinare entrambi. Io ci ho giocato per un po' e questo bug vi impegna a giocare meglio.

Bronze

1989, PLAYERS PREMIERE

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	5
GLOBALE	7



Un gioco del Tennis completo di tantissime opzioni per divertirvi da soli o in compagnia di amici. Questo è **Great Court** (conosciuto anche come *Pro Tennis Tour*) nel quale dovete scalare il vostro punteggio che è l'ultimo, il 17simo e diventare i migliori giocatori al mondo affrontare avversari di volta in volta più forti in vari tornei come l'Australian Open, Roland Garros, Wimbledon e US Open.

Finito il caricamento avete tante opzioni per divertirvi tra cui la scelta del torneo, se giocare con un vostro amico, fare pratica, guardare una demo (questa si avvia automaticamente se non muovete il controller per circa 10



secondi). C'è un'opzione chiamata "Mode" che è la scelta della difficoltà e della vostra posizione in campo.

Le altre opzioni sono abbastanza comprensibili e intuitive.

Il torneo che è quello che vi permette di scalare la classifica non vi permette di scegliere da quale iniziare, ma sono tutti sequenziali e ovviamente vi potete accedere so-



lo vincendo o qualificandovi in quello precedente.

Iniziate la vostra carriera tennistica dall'Australian Open e a seguire tutti gli altri.

Gli avversari che incontrate nelle vostre prime partite hanno una posizione in classifica vicino alla vostra perché dovete avere la possibilità di gareggiare contro avversari del vostro livello. Non avrebbe molto senso sfidare il primo in classifica. Non avreste speranze di vincere.

Giocabilità zero! Non so come spiegarvelo a parole, ma non fate a tempo a colpire la palla dell'avversario che lui ha fatto già il punto. Se vi spostate per intercettare la palla non ce la fate. In

questi giochi di solito per dare la direzione alla palla bisogna premere il pulsante del joystick e una direzione. In **Great Courts** per CPC sembra non funziona tanto bene e molto spesso è l'avversario a fare punti. Se il computer vi lancia la palla in angolo, il solo fatto di correre per intercettarla, la perdete.

La battuta è manuale nel senso che dovete conoscere le basi del Tennis. La palla alla prima battuta non va lanciata al centro del campo, ma in una direzione precisa altrimenti è considerato fallo e dopo due falli i punti vanno all'avversario.

Pur con una bella grafica di grosse dimensioni, discrete animazioni dei tennisti (entrambi dello stesso colore), un discreto realismo del gioco tennis, tante opzioni, ha una giocabilità inesistente per una gestione del controller assolutamente ingiustificabile.

1989, UBI SOFT

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	0
LONGEVITA'	0
GLOBALE	3,7



Ogni cosa è letale: nemici, acqua, pareti. Dovete evitare ogni cosa usando il vostro disco volate/jet-pack che risente della gravità.

E' uno sparatutto, ma i nemici sono estremamente resistenti e quindi le armi dovete usarle con parsimonia e solo quando strettamente necessario.

La difficoltà? Esagerata, impossibile esplorare il pianeta. I nemici vi si incollano addosso e difficili da distruggere

State tornando a casa dopo una missione e il viaggio è talmente lungo che voi e il vostro equipaggio siete in una sorta di sonno criogenico.

Un danno improvviso all'astronave interrompe questa animazione sospesa e vi risvegliate nel momento in cui state precipitando verso uno sconosciuto pianeta e il vostro unico pensiero è quello di salvare l'astronave, per tornare a casa, e l'equipaggio.

Un gioco di azione e sparatutto in cui vi spostate sulla superficie e all'interno di caverne di questo pianeta usando una specie di jet-pack per cercare delle capsule al Plasma che sono necessarie per il viaggio verso il vostro pianeta natale (probabilmente la Terra).

Il pianeta è sconosciuto però è abitato da forme di vita che non vi vogliono e non gli importa se siete



dei naufraghi. Il loro scopo è eliminarvi senza nessuna pietà. Oltre a salvare il vostro equipaggio e riparare la nave dovete anche evi-



tare o uccidere questi pericolosi alieni usando il vostro fucile laser. In ogni momento potete rientrare nell'astronave dove il computer di bordo, fortunatamente ancora funzionante, vi aiuterà a risolvere alcune situazioni.

La visuale di gioco è laterale con una bella grafica decisamente colorata e cosa un po' rara è che questo titolo è solo per chi ha uno Spectrum con 128k di memoria.

Soffre tanto del ColorClashing che significa che le figure animate sono monocromatiche e trasparenti e questa cosa incide molto di più di altri giochi perché essendo uno sparatutto ci sono situazioni in cui non capirete più nulla.

A parte questo sappiate che avete armi ed energia limitate. Esplorando il pianeta trovate ricariche di armi e di energia sottoforma di cibo.

Ci sono oggetti da raccogliere, ma avete un inventario limitato e dovete scegliere quello che potrà esservi utile per trovare il plasma.

Sono un po' dubbioso su questo gioco. I 128k si sentono nella musica iniziale molto bella, ma poi durante il gioco solo effetti sonori. La memoria non serve a migliorare la grafica che pur ben colorata non risolve il problema della trasparenza che in uno sparatutto può rovinare la giocabilità. In generale è bello, ma avere solo una vita con questo odioso color-clashing e una esasperante difficoltà può rovinare anche il gioco più bello di sempre.



1989, GAME BUSTERS

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	3
LONGEVITA'	3
GLOBALE	5,5



Un gioco, credo un po' controverso, perché dal momento della sua uscita ha spiazzato molti videogiocatori che da una parte lo hanno subito apprezzato per alcune novità grafiche, altri lo hanno deprezzato per un banale clone di *Space Invaders* senza nulla di più. Chiaramente è un clone come meccanica di gioco e stile con in più alcune scelte per renderlo più appetibile al pubblico con sprite di grosse dimensioni (dove era pos-



sibile farlo) e con scenari davvero spettacolari (credo nessuno possa dire il contrario).

Mega Phoenix è il seguito solo per Home Computer e Home Console dell'originale Coin-Op "*Phoenix*", a



sua volta clone di *Space Invaders*.

Per non renderlo ripetitivo come i giochi da cui tra ispirazione hanno aggiunto un boss finale che è il mitologico uccello Phoenix in versione robotica che deve essere distrutto. Quando lo avete fatto Il gioco termina, ma ricomincia subito da capo con una difficoltà più elevata.

Ci sono vari livelli formati da formazioni aliene di diverso tipo che vanno evitati o distrutti. In aggiunta alla vostra arma predefinita avete uno scudo (una delle novità introdotte) che non potete usare sempre perché con l'uso si scarica e dovete aspettare che si ricarichi. Quando lo usate, tuttavia, non potete muovervi che può complicare le cose quando finisce l'effetto.

Come *Space Invaders* vi spostate solo a destra e sinistra in scenari davvero belli che attirano sicuramente l'attenzione.

Peccato che non potete usare musica ed effetti insieme, ma scegliere uno o l'altro.

Difficoltà ben calibrata e giocabilità buona. Qualche problema con il ColorClashing tipicamente dello Spectrum perché gli alieni alle volte prendono il colore del pianeta e della luna.

In generale è un buon sparatutto con anche una carina musicchetta.

BEST SCORES	
MARCOS	060000
PABLO	044000
VICTOR	040000
NACHO	030000
POLOLO	026000
DANIEL	020000
JOSE	010000
YOLAND	006000
DALE	004000
COOPER	002000

Mi aspettavo peggio da questo gioco che non mi ha mai entusiasmato, ma questa versione per MSX vi potrebbe piacere grazie ad una difficoltà ben calibrata e con una discreta qualità grafica. Ogni tanto può capitare confusione tra gli sprite trasparenti e il fondale.



Gold

1991, DINAMIC

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Uolevo stupirvi con un gioco per MSX2 che ricordasse *Alien Breed* per Amiga dato che dall'immagine che avevo visto sembrava essere così. In realtà è uno sparattutto multi direzionale all'interno di labirinti che ricor-



dano *Gauntlet*.

C'è una demo introduttiva che attraverso immagini e animazioni vi spiega brevemente quello che dovete fare. Devo dire che l'introduzione è un po' contorta e non è proprio chiaro il vostro scopo finale se non quello di completare otto missioni che sono a libera scelta e sono tutte molto diverse l'una dell'altra. I livelli sono labirinti enormi e ci sono delle mappe che vi aiutano

a non perdervi e vi consiglio di avercele sempre davanti a voi.

Voi guidate un'astronave, ma il concetto e la meccanica di gioco vi ricordano parecchio *Gauntlet*.

Tanti bonus da trovare per recuperare energia e ricariche per le munizioni che sono limitate. Ci sono delle Smart Bomb che distruggono tutto quello che c'è sullo schermo e una sorta di invulnerabilità a tempo.

I nemici sono tanti e non siete obbligati a distruggerli per forza (le armi sono limitate) e se trovate un modo per evitarli tanto meglio.

Non è a scorrimento, ma a schermate statiche che in questo caso è la scelta migliore e la cosa buona è che i nemici distrutti nello schermo precedente non rinascano se fate avanti e indietro. Difficoltà ottimamente ben calibrata, ma avete tante vite perché ad un certo punto trovate nemici decisamente molto ostici, più di quanto inizialmente potreste credere.



Uno sparattutto da non perdere anche perché è diventato gratuito. Tecnicamente eccellente dal punto di vista grafico, sonoro e di giocabilità. Secondo me un MSX2 davvero ben sfruttato.



Gold

1992, PARALLAX

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
Globale	9,5



a destra e improvvisamente vi uccidono. Il problema è che i nemici sono realmente dove indica la freccia, ma non in linea a questo. Molto spesso sono in alto o in basso e va molto a fortuna (nel video li ho trovati, ma ad un certo punto: Game Over).

Non è il primo gioco di questo tipo ad avere questo problema in cui il tempo di trovare il malvivente è troppo poco e questo sistema di rilevamento non funziona molto bene perché è incompleto.

La vita di un poliziotto non è facile perché deve affrontare ogni genere di situazioni che vanno dal salvare un gatto tra gli alberi a operazioni in cui dovrà liberare una città dai malviventi. Voi siete l'ufficiale di polizia, Harry, della città di Megapolis che è infestata da criminali e la gente non ne può più di vivere nel terrore.

Come eroe solitario, prendete il vostro fucile e in una visuale in prima persona e con un mirino al centro dello schermo dovete eliminarli tutti.

Ogni livello ha una durata di tempo per permettervi di uccidere tutti i malviventi e questi riap-

Non è un semplice blastaggio di tutto quello che appare sullo schermo, ma dovete andare a cercare dove sono nascosti questi



criminali e stanarli dai loro nascondigli.

L.K. Avalon è un nome che dovrebbe garantire un buon prodotto e raramente hanno fatto buchi nell'acqua. In questo caso purtroppo lo hanno fatto perché la giocabilità è inesistente.

La freccia sullo schermo si sposta a destra e sinistra in continuazione e ad un certo punto "Game Over".

Vi spostate anche velocemente, ma non trovate mai nulla perché appena andate a

destra, subito a sinistra, poi subito

paiono sullo schermo dopo tre secondi e ci sono delle frecce sullo schermo che vi indicano dove sono.



Grafica molto carina e ben curata, musica iniziale ascoltabile. E' il gioco vero e proprio che ha non convince, anzi lo odierete dopo qualche partita. Questo sistema non funziona bene e non la prima volta che lo noto.

1993, L.K. AVALON

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	3
LONGEVITA'	0
Globale	4,5

RAMBO III

THE RESCUE

Non sono sicuro che sia ottimizzato per il Commodore 128, ma gira in maniera nativa senza dover selezionare la modalità C64. E' un gioco basato sui film cinematografico e il personaggio è disegnato su *Silver Stallone* anche per dare un'attrazione già al momento della pubblicità e poi attirare i fan del film e dell'attore.

Vi trovate in Afghanistan (e visto quello che succede oggi, meglio tralasciare le vicende politiche) per salvare il Colonnello Trautman che è stato rapito dai Sovietici e lo dovete fare in tre fasi che più o meno seguono la trama del film.

La prima parte è in un edificio in cui credete sia rinchiuso il Colonnello e ricorda molto *Gauntlet* per il fatto che la mappa è molto labirintica e piena di nemici da affrontare.

La seconda fase si svolge all'esterno sempre con la stessa visuale dall'alto e diventa uno sparatutto



a scorrimento verticale e ricorda *Ikari Warriors*.

La terza fase è in prima persona in stile *Operation Wolf* e lo ricorda parecchio quasi come se fosse a tutti gli effetti un clone.

Una volta che avete superato anche questa fase, il Colonnello verrà liberato e il gioco termina.

Schermata introduttiva tipica di Taito in queste versioni per Home Computer.

Inizialmente avete come arma solo un pugnale e poi dovete trovare altro esplorando le varie stanze di questa fortezza.

Una sola vita che però è gestita da una barra di energia che ha la forma della vostra faccia che si deturpa ogni volta che avete un contatto letale contro un nemico o una trappola (le trappole ci sono nella prima parte).

Una cosa che mi ha sempre incuriosito è la grafica dell'arma che è disegnata come una pistola, ma di fatto non ce l'avete (anche i nemici hanno lo stesso disegno, ma non

sparano e quindi dovrebbe essere un pugnale anche per loro). Avete un piccolo inventario per tre oggetti che vi servono per avanzare alla prossima fase o per crearvi un arma più potente.

Tecnicamente fatto bene, ben colorato, buona fluidità e anche giocabilità più che buona. Le collisioni sono da capire perché la visuale non aiuta e poi alle volte uccidete un avversario senza subire danni, altre volte ne subite parecchi.

Gioco molto carino che segue abbastanza bene la trama del film con una giocabilità più che buona con musica ed effetti sonori insieme.

Difficoltà calibrata anche se spesso gli avversari vi danno una pugnalata mentre stanno morendo. Le trappole ci sono, mortali e sono nascoste dannatamente bene.



Silver

1989, TAITO

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8





E' un mix tra *Space Invaders*, *Galaxian* e *Gunsmoke* nel quale siete uno sceriffo (??) che dovrebbe (tutto condizionale perché non

solo questo) e dovete completarlo per (forse) passare ad un nuovo nemico da uccidere. Non ci sono premi in denaro indicati nel manifesto e quindi è logico pensare che

dobbiate ucciderlo. Subito avete una bella sensazione per la grafica molto colorata e dettagliata; musica ed effetti sonori insieme di buona qualità.

E' un po' difficile perché i nemici sparano le frecce a ricerca del bersaglio e molto spesso



si sa niente di questo titolo) catturare il capo degli indiani affrontando tutti i suoi uomini in un tipo di azione che ricorda i due titoli citati.

All'inizio del gioco avete un manifesto del vostro obiettivo (non si sa se ci sono diversi capi indiani da catturare o c'è



una pioggia di frecce.

E' quel tipo di azione che vi porta a perdere vite perché pur cercando di evitare le frecce, stranamente poi ci finite contro quasi istintivamente perché il vostro cervello vi dice che l'avete evitata, ma in realtà vi siete fatti colpire.

Un gioco divertente per farvi riscoprire un po' questo Sharp X1 che ha dei giochi interessanti. Questo è molto semplice (almeno così sembra), ma potrebbe nascondere qualcosa di più complesso.

Dato che voi siete bloccati in fondo allo schermo spostandovi solo a destra e sinistra ricorda parecchio *Space Invaders* o *Galaxian*.

Il manifesto con il nemico da uccidere e prima di farlo affrontare tutti i suoi uomini ricorda *Gunsmoke*.

Un po' difficile per il fatto che le frecce sembrano avere una sorta di sistema di ricerca del bersaglio.

Bronze

HUDSON	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,2

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

World Software 1992-94



grzechy Ardana

tuarvi a quello che vedrete durante i combattimenti.

Nelle opzioni, tuttavia, potete cambiare il livello di brutalità (aggiungere o togliere il sangue) e il tipo di scorrimento (più veloce e più lento).

Un solo pulsante del joystick per fare tante mosse che poi quella



Questo gioco è basato su un personaggio Slavo per fare concorrenza a *Conan il Barbaro* (e infatti nell'anteprima dello scorso mese ve l'ho detto che c'era una forte somiglianza) anche per la brutalità dei combattimenti che mostrano tantissimo sangue mentre lottate e anche per terra. Voi impersonate Doman (il riferimento a Conan è davvero forte) o il suo amico Baurus per affrontare e sconfiggere il tiranno di Ardana combattendo contro una serie di guerrieri, maghi, arcieri e guardie gigantesche.

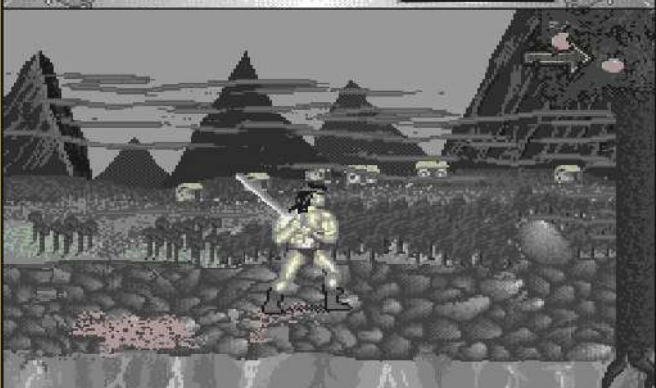


migliore è una sola, mentre le altre sono soprattutto per uccidere brutalmente gli avversari. Li stordite e poi ne fate quello che volete.

La visuale del gioco è laterale e a scorrimento orizzontale che ricorda vari giochi di questo tipo, ma per il modo di affrontare i nemici, fargli del male, farli sanguinare oltre quei limiti che in molti giochi non vengono mai superati, di fatto assomiglia molto a *Franco: The Crazy Revenge*.

Nei videogiochi e finché rimane lì, distruggere i nemici può anche essere divertente, tuttavia, non è adatto a giocatori più sensibili dove la vista di tanto sangue può non piacere.

Introduzione che ancora una volta sembra fare il verso a Conan il Barbaro e già potete assistere una brutale animazione tanto per abi-



Insomma una serie di nemici tipici dell'universo di Conan il Barbaro e simili a questo. Un periodo medioevale dove c'erano molte credenze sulle divinità e la magia.

Problemi di memoria perché la scatola riporta che dovete avere 1 MB, tuttavia, si blocca durante il caricamento dicendo che il gioco richiede minimo 1 MB lasciando intendere che ne vuole di più (con 512k + 1 MB il gioco si avvia regolarmente). Con 1 MB di Chip RAM e 1 MB di Fast avete una nuova opzione per l'audio. La meccanica di gioco ricorda molto *Golden Axe* con tanto di caricamento mentre camminate.

Gold

1995, MIRAGE

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9



Uno sparatutto che confonde un po' nella schermata del titolo tanto che ogni volta lo scambio per *Battle Squadron* di cui condivide solo il genere, mentre per la grafica e il sonoro non c'è neanche da fare dei paragoni.

Musica carina in questa schermata (a me pare riciclata da un altro gioco) con anche del parlato digitalizzato di buona qualità.

La Terra è diventata inabitabile a causa di un livello esagerato di inquinamento e per sopravvivere la razza umana ha trovato un nuovo pianeta da colonizzare, Tritons. I suoi abitanti, tuttavia, non sono amichevoli e quindi dovete affrontare ondate di nemici pronti a spazzarvi via in maniera definitiva e impedire che la razza umana



scenda sul loro pianeta.

I Tritoniani hanno investito la forza e difesa in base spaziali a forma di anello che dovete distruggere per poter proseguire alla prossi-



ma zona.

Non mi piace molto questo sparatutto perché ha qualcosa che non va nel controller.

L'astronave ha il turbo che potete usare con un secondo pulsante del joystick oppure usare la levetta di quest'ultimo. Dato che lo scorrimento verticale è a doppio senso (potete fare avanti e indietro verticalmente), questo turbo crea molti problemi perché alle volte accelerate senza volerlo e vi schiantate contro delle costruzioni sul terreno.

Musica ed effetti sonori durante il gioco e anche tanto parlato digitalizzato che interviene quando succede qualcosa sullo schermo e di qualità davvero buona perché è ben comprensibile.

Non basta né la musica né il parlato perché in generale è poco appetibile e la giocabilità è deludente.

Grafica monocromatica per il fondale che è vario e cambia nei

livelli, ma la sensazione è di un qualcosa di amatoriale e superficiale soprattutto nella gestione del volo.

In più se arrivate in fondo al livello e perdetevi una vita ricominciate tutto da capo e di nuovo avere a che fare con questo turbo che vi crea più problemi che altro (come ho detto, alle volte lo attivate per sbaglio).

Come sparatutto poteva anche essere interessante che è rovinato dalla gestione del turbo (o usi un pulsante del joystick o usi la levetta) e poi il dover fare avanti e indietro soprattutto per evitare dei colpi che non basta spostarvi a destra e sinistra. Questa è un po' la novità introdotta che non è un granché a dire la verità.

Grafica povera per un ST. Il parlato è molto buono e comprensibile

1987, MICRODEAL

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	4
GALEALE	6



Dopo la brutta avventura che la Rana ha avuto in città e la difficoltà di tornare a casa attraversando un'autostrada e poi un fiume pieno di predatori, non ha capito la lezione.

Questa volta decide di cambiare località e andare a farsi un giro in campagna lontano dagli uomini e dai pericoli della città.

Purtroppo ricade nello stesso errore perché ora i pericoli sono aumentati dato che la campagna ha tanti nemici naturali delle rane e i corsi d'acqua sono piene di fameliche creature pronte a cibarsi di lei in un sol boccone.

Di nuovo, nei suoi panni, dovete aiutarla a mettersi in salvo attraversando diversi paesaggi ognuno dei quali con i suoi perico-

SELECT:

- J FOR JOYSTICK
- K FOR KEYBOARD
- 1 FOR ONE PLAYER
- 2 FOR TWO PLAYERS
- A FOR HIGH SKILL LEVEL
- B FOR INTERMEDIATE SKILL LEVEL
- C FOR LOW SKILL LEVEL
- N FOR NO SOUND
- S FOR SOUND

THEN PRESS SPACE BAR TO CONTINUE

li che dovete anche a imparare a conoscere.

Questa volta dovete attraversare tre locazioni dove in ciascuna di queste dovete portare la rana al sicuro.

La terza fase addirittura siete in



cielo e sono le nuvole le vostre tane.

Un seguito di certo più complesso



rispetto al primo titolo con più fasi e più scene anche abbastanza fantasiose.

Il concetto non cambia perché dovete in ogni fase sfruttare gli animali non pericolosi stando attenti agli altri e chi è abituato al gioco classico dovrà studiare la fauna e capire chi vi mangerà e chi vi aiuterà.

La schermata subito dopo quella del titolo vi mostra tantissime opzioni, ma di fatto sono solo

quattro: controller, numero dei giocatori, difficoltà e sonoro.

Anche a livello più semplice non va sottovalutato perché alcuni animali sembrano amichevoli, ma non lo sono.

E il bello di questo Frogger II imparare di nuovo a riconoscere i nemici e gli amici per poter arrivare in un luogo sicuro per accedere ad una nuova fase.

Alle volte perderete delle vite perché siete troppo sicuri di fare bene e non dovete mai fare questo errore.

Il gioco supporta due modalità grafiche, ma la più bella è quella monocromatica che è più definita e dettagliata della modalità colorata.

Un seguito molto bello e divertente. La difficoltà anche a livello più facile non va sottovalutata perché molto spesso sbagliate essendo troppo sicuri della vostra abilità.

Ottimo gioco!

Gold

1984, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9

GIOCHI

R E C E N T I



RoboRumble

Il 2022 è un'annata buona anche per l'MSX che è un gioco basato su *Robot Rumble* per lo Spectrum del 2018 con il permesso dell'autore originale.

E' un puzzle game in cui voi controllate due calamite opposte sui bordi dello schermo in cui dovete attirare il robot da una parte o dall'altra delle varie piattaforme per portarlo in una specie di han-

gar e poter così accedere ad un nuovo livello più difficile. Ognuno di questi è formato da sei sezioni e iniziate dall'ultima.

Non avete problemi nelle cadute, ma alcune piattaforme hanno delle trappole letali e così dovete studiare lo schermo, le varie piattaforme e trovare un percorso sicuro per andare avanti.

Avete tre vite e un limite di tempo che è rappresentato dalla durata delle batterie delle due calamite. Riuscirete a portare in salvo i robot prima di finire l'energia?

Bellissima grafica colorata e più di questo un audio PSG davvero ottimo. Richiede solo 16k di memoria.

Da non perdere!



Gold

2022, ROBOSOFT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

COMMODORE 64



NEW Rally-X64

Una conversione per il Commodore 64 del gioco Arcade *Rally-X* in cui dovevate correre con l'auto un percorso labirintico evitando quelle del computer e recuperando tutte le bandierine sparse sul terreno. In questa versione per il C64 avete sempre un percorso fatto come un grande labirinto, avete il computer

che vi insegue per distruggervi ed impedirvi di terminare il livello (le auto del computer aumentano di numero livello dopo livello). Per difendervi potete sparare del fumo che provocherà un testacoda del nemico e poi un radar che vi mostra la posizione di tutte le bandierine.

Un'altra difficoltà in più è la benzina che non è infinita e per questo motivo ci sono delle bandiere che vi riforniscono.

Giocabilità fantastica nella versione standard con una grafica molto bella, funzionale e un ottimo audio (c'è una versione REU che dovrebbe avere la velocità originale).



Gold

2022, JAKE79

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



ZAPP'EM

Definire questo gioco è una impresa perché se dalle immagini sembra l'ennesimo clone di *Space Invaders* ha delle differenze.

Siete alla guida di un'astronave che deve distruggere ondate di alieni che inizialmente sembrano degli elicotteri e credo che se riuscirete a resistere dovrebbero cambiare.

Avete dei propulsori che vi per-

mettono un breve salto per evitare quegli alieni che se arrivano nella vostra posizione non potete più colpire.

La cosa innovativa è che l'area di gioco è molto più grande dello schermo e avete una barra che vi indica la vostra posizione.

Va bene che è un gioco per il Commodore 16 e che malgrado sia anche ben colorato, non è accettabile questo tipo di giocabilità assolutamente priva di interesse.

L'immagine qui a fianco può farlo sembrare un discreto titolo, ma non è così.



1985, TYNESOFT

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	0
GLOBALE	3,5



Rescue Raider

E' un clone di *Choplifter* anche se decisamente più complesso, ma in questa versione breve devo riassumere un po' il tutto.

Dei terroristi hanno una macchina del tempo e vogliono cambiare la storia della Seconda Guerra Mondiale e voi dovete impedirlo.

Guidate un elicottero in cui dovete

aiutare gli alleati a combattere fornendo copertura aerea e disabilitando o distruggendo l'artiglieria.

Ricevete anche dei soldi per quello che fate che potete usare per potenziarvi, comprare nuovi elicotteri, soldati e carri armati per meglio affrontare il nemico.

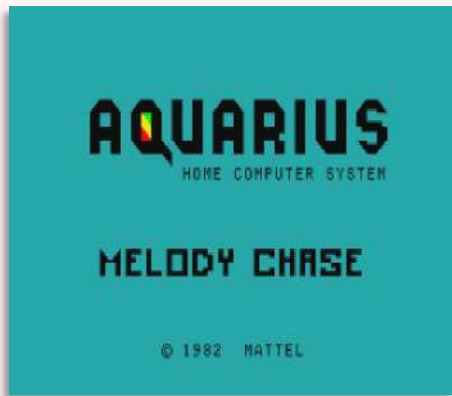
Essenzialmente, dal vostro punto di vista, è uno sparatutto a scorrimento orizzontale più incentrato sull'aiutare le forze alleate a superare la forte resistenza del nemico sia a terra sia in aria.

Sono un po' dubbioso sulla giocabilità perché pur volando da una parte all'altra sembra che la vostra presenza sia totalmente inutile a parte distruggere elicotteri nemici.



1984, SIR TECH

GRAFICA	9
SONORO	0
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	6
GLOBALE	6,2



MELODY CHASE

E' un gioco dedicato alla musica perché sullo schermo avete uno spartito in cui da a sinistra a destra scorrono delle note.

Il vostro semplice scopo è quello di distruggere l'involucro esterno che nasconde la lettera associata alla nota tipo "A", "G", ecc.

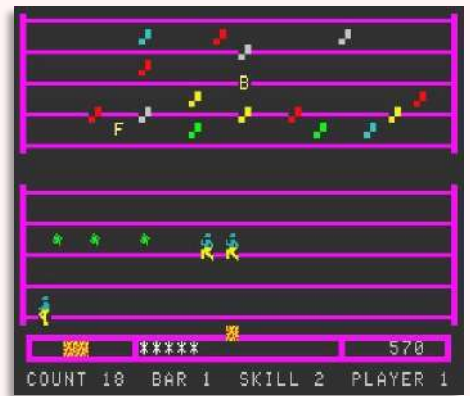
Quando avete completato questa operazione avrete sullo spartito tutte queste lettere che dovrebbe suonare una melodia.

Fatto questo passate ad un nuovo livello.

Voi siete una specie di ORB in fondo allo schermo che deve entrare in una serie di corsie e lanciare un raggio che distrugga la nota e liberi la lettera. Dato che le note scorrono ad una certa velocità dovete cercare di compensare la distanza con la velocità.

Ad un certo punto entrano in scena delle persone che cercano di impedirvi di farlo sparandovi una serie di proiettili che dopo un certo numero di colpi perdete l'unica vita che avete.

Semplice, molto carino e dannatamente giocabile con una difficoltà giusta e sfida decisamente impegnativa quando entrano in campo questi nemici.



1982, MATTEL

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



BURGERTIME

Un gioco che non ha bisogno di spiegazioni perché credo sappiate tutti quello che dovete fare.

Voi, comunque, siete un fornaio che deve preparare dei panini in una enorme fabbrica dove questi sono molto più grandi di voi.

Salendo e scendendo le scale dovete camminare sopra ogni ingrediente fino a farlo cadere al piano sottostan-

te, in ordine, per creare un panino farcito.

Gli ingredienti sono posizionati in modo tale che non potete sbagliare in nessun modo.

Ci sono degli invidiosi cuochi che non vogliono che voi abbiate successo e faranno di tutto per impedirvelo, ossia uccidervi.

Per liberarvi di loro potete fargli cadere addosso un ingrediente (di fatto li schiaccia) oppure lanciare del pepe per stordirli temporaneamente.



1982, DATA EAST

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers

www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA



E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Avventura grafica futuristica con elementi RPG pubblicato per vari home computer tra il 1989 e il 1990. E' uscito nel 1989 solo ed esclusivamente per Atari ST, una versione unica e rarissima perché usava un dongle hardware che conteneva una scheda audio a 16 canali ed era ne-

delle missioni per una organizzazione segreta che lavora per la Confederazione delle Galassie nel 22° secolo.

B.A.T. è un'avventura grafica classica perché si passa la maggior parte del tempo ad esplorare le varie zone, a parlare e interagire con i personaggi, mentre i combattimenti sono in tempo reale e si deve colpire l'avversario con un mirino.

La versione Commodore 64 soffre la mole di dati del gioco e graficamente è sulla sufficienza per dettagli spesso approssimativi e che complicano un po' anche uscire da una locazione.

Devo dire che non sapevo che questo gioco fosse stato rilasciato per le macchine a 8-Bit dopo aver viste la versione su Amiga e PC. Un gioco molto complesso con una grafica che era impensabile su queste architetture. Ne sono rimasto felicemente sorpreso e avendo usato per tanti anni il Commodore 64 mi ha fatto molto piacere.

Tornando al gioco dopo averlo caricato, avete una serie di opzioni che sono più comprensibili per chi sa già di cosa si tratta. I giocatori occasionali e i principianti devono selezionare subito "Play" e iniziare l'avventura.

Il cursore è fatto molto bene dato che se lo portate sopra un personaggio cambia forma diventando una vignetta. Se invece cliccate in una qualunque parte del fondale aprite un menu con varie opzioni. Se il cursore cambia in una terza forma interagite con un personaggio non visibile sullo schermo.

cessaria per giocare.

Malgrado la scheda audio fosse presente, tuttavia, al monitor non arrivava nessun segnale audio, quindi i giocatori dovevano per forza trovare un'alternativa: collegare direttamente delle cuffie al dongle oppure comprare delle casse esterne.

Tra l'altro c'era anche il forte dubbio che la qualità non fosse migliore del chip audio interno dell'ST dato che il gioco non sfruttava canali supplementari oltre a quelli previsti. L'anno successivo esce per tutte le principali piattaforme a 16-Bit e pure sugli 8-Bit.

Il vostro scopo è quello di svolgere

Molto bello anche il passaggio da una zona all'altra che ricorda *Batman the Caped Crusader* con le varie finestre che si affiancano l'una all'altra nello stile di un fumetto continuando a vedere cosa succede nelle altre.

Il gioco occupa due dischi e devo dire che i caricamenti sono stressanti perché carica continuamente per ogni cosa che fate. Per fortuna queste pause non sono lunghissime. E', tuttavia, comprensibile vista la mole di dati.

Per quanto riguarda l'audio lo avete come musica nella schermata del titolo e durante i combattimenti. La grafica è statica e non ci sono animazioni, ma come detto la quantità di dati da gestire è enorme.

La versione Amstrad CPC è molto colorata e malgrado sia abbastanza pixellosa rispetto al C64, vanta una grafica dettagliata, le varie scene sono così ben colorate e grazie a molti particolari riconoscete i luoghi in cui siete.

Devo dire che giocando alla versione C64 non ho riconosciuto il bagno perché le locazioni secondarie sono in bianco e nero e disegnate un po' approssimativamente. Sul CPC è tutto ottimamente colorato e riconoscete dove vi trovate guardandola grafica. Se quest'ultima è davvero bella, il re-



parto audio purtroppo va meno bene perché non c'è musica in nessuna situazione, ne nella schermata introduttiva, ne durante l'esplorazione, ne durante i combattimenti.

Se le versioni a 8 bit hanno sbalordito viste le dimensioni titaniche di questa avventura, sulle macchine a 16-Bit è tutta un'altra cosa.

La prima **versione** uscita, come detto all'inizio della recensione, è per **Atari ST**.



Il gioco è controllato via mouse come da tradizione della maggior parte delle avventure grafiche punta e clicca e in più fornisce una interattività



decisamente migliore.

La grafica ora è più cupa rispetto alla vivacità vista nelle versioni a 8-Bit, disegnata meglio sfruttando le caratteristiche dei chip grafici avanzati e in più ci sono anche delle piccole animazioni come, ad esempio, personaggi o oggetti animati nel fondale ad intervalli regolari (non sono presenze fisse nemmeno su un 16-Bit).

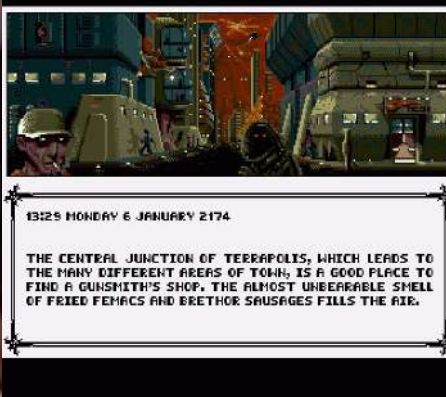
L'audio è molto buono perché c'è la musica durante il gioco e cambia in base a certe locazioni e per essere un ST, la sua qualità è davvero ottima.

La **versione Amiga** cerca di strafare con introduzione animata con la scritta B.A.T in 3D Wireframe che sicuramente al tempo ha fatto morire di invidia la concorrenza. Come su Atari ST la grafica è disegnata e colorata molto bene che riproduce locazioni in maniera dettagliata e con personaggi e oggetti animati, che ad intervalli regolari, completano la scena.

La versione Amiga, come tutte le altre, è uscita dopo e malgrado ciò la grafica sembra addirittura leggermente peggio della versione ST. Alcune parti sono state semplificate soprattutto le vignette con i testi che sono leggermente meno nitidi.

L'audio è presente come musica in tutte le locazioni e anche in questo caso la qualità Amiga è marginalmente meglio di quella ST e quindi un Amiga non sfruttato al massimo delle sue capacità.

Per quanto riguarda l'hardware ha poche pretese perché è sufficiente un Amiga 500 con 512k di memoria.



La **versione PC DOS** si presenta con una schermata introduttiva molto bella, addirittura migliore e più colorata della versione Amiga e Atari ST (la guerra tra i tre è appena iniziata), ma durante l'avventura la grafica è identica alla versione ST e Amiga anche se è molto più vicina alla grafica ST che non a quella Amiga.

Per quanto riguarda l'audio c'è la musica solo durante la schermata del titolo e in quella finale. Sicuramente è una mancanza un po' grave visto anche l'impegno grafico.

Nota positiva di questa versione è che si può installare su Disco Rigido, che lo rende molto più giocabile dato che accelera i tempi di caricamento ed elimina il cambio disco.

Si tratta di un bel gioco in tutte le sue incarnazioni e che risulterà una immensa avventura RPG che impegnerà seriamente chiunque voglia provarlo.



Notevole la versione per Amstrad CPC. Una grafica disegnata bene, ricca di particolari malgrado la sua pixellosità, ma che viene esaltata dall'elevato numero di colori messi su schermo davvero in modo accurato.

Niente musica durante l'avventura, ma la giocabilità è davvero elevatissima, decisamente migliore a quella su Commodore 64.

Silver

1991, UBI SOFT

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8

Un voto per l'impegno sul Commodore 64.

Il gioco ha una grafica ben colorata nelle scene principali, ma in bianco e nero in quelle secondarie e anche disegnate anche in maniera approssimativa.

Assenza totale di musica e solo effetti durante il gioco.

Giocabilità buona e progetto davvero ambizioso su questa mitica piattaforma

La versione Amiga è inferiore alla versione ST perché non convince sulla grafica e nemmeno tanto sull'audio anche se è leggermente meglio.

Si poteva osare molto di più per l'hardware a disposizione.

Silver

1990, UBI SOFT

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,5

Bronze

1990, UBI SOFT

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	7

La versione ST è quella originale, grafica ben disegnata, colorata molto bene e con un uso dei colori che rendono le scene molto dettagliate con tanto di elementi animati sullo sfondo o in primo piano.

Musica sempre presente con una qualità molto buona per essere un ST.

E' la versione migliore fra tutte quelle provate.

La versione DOS è una via di mezzo tra l'ST e l'Amiga.

Il dettaglio grafico e i colori sono molto più vicini all'ST che all'Amiga, ma a differenza degli altri due non ha nessun audio durante l'azione a parte la prima scena.

Di contro la giocabilità è molto più alta perché su HD accelera i tempi di caricamento.

Gold

1989, UBI SOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

Silver

1990, UBI SOFT

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,2



Lo scopo del gioco è quello di impedire al Re o alla Regina avversaria di muoversi mettendoli in scacco.

Convertirlo sul Commodore 64 non stato facile per la parte grafica in 3D dove ogni pedina ha un'animazione in cui muoversi, altre per combattere e mostrare scene di vittoria o di sconfitta.

E' lento di suo perché il computer deve controbattere ogni vostra mossa per evitare di essere sconfitto e quindi ci sono pause lunghissime; in più è lento nella grafica e quindi vedete i vari personaggi muoversi al rallentatore perché bisogna gestire una quantità notevole di animazioni.

Malgrado prestazioni non tanto buone, rimane una conversione davvero notevole per i limiti hardware del Commodore 64 nel gestire questo tipo di grafica.

E' un gioco di scacchi e caratterizzato per avere la scacchiera in 3D con le pedine 2D che sono, tuttavia, perfettamente integrate sia come posizione sia nei movimenti.

Il gioco segue perfettamente le regole degli scacchi, ma la particolarità è che quando due pedine si scontrano si assiste ad una breve scena di combattimento dove ogni personaggio ha il suo modo di combattere ed è davvero divertente da vedere anche perché le

Il gioco ha anche un menu nascosto che viene mostrato quando si porta il cursore verso la parte alta dello schermo e vi permette di impostare la difficoltà, di scegliere se giocare nella classica visuale 2D e anche di disabilitare le animazioni dei combattimenti (la velocità di queste ultime è abbastanza lenta), potete scegliere se giocare contro il computer o contro un amico e quale colore scegliere. Oltre alle opzioni sulla giocabilità ce ne sono altre che vi forniscono dei suggerimenti per chi non ha mai giocato a scacchi.

La base di questo gioco è un po' difficile la prima volta perché ogni pedina si sposta sulla scacchiera in un determinato modo e non come volete voi. Ci sono delle regole ufficiali e Battle Chess ne tiene conto:

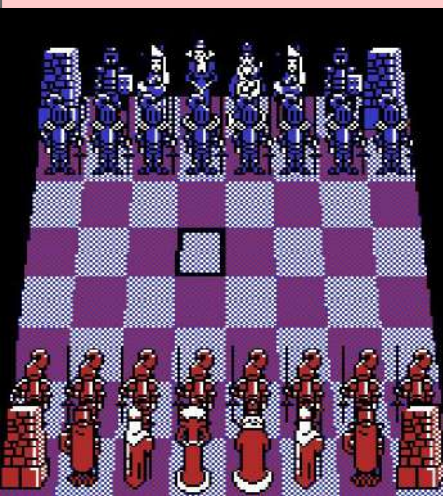
I **soldati della prima fila** si spostano solo in avanti, la prima volta anche di due caselle per volta, ma successivamente solo di una. Per attaccare dovete spostarvi in diagonale.

I **cavalieri** si spostano solo in avanti di due caselle + 1 laterale a destra o sinistra a fianco della seconda casella (a parole è un po' difficile).

Le **Torri** si spostano solo verticalmente e orizzontalmente. Possono aiutare anche il Re o la Regina scambiando il posto in caso di Scacco.

I **Preti** (gli *Alfieri*) si spostano solo in diagonale senza limiti di caselle e quindi possono anche attraversare tutta la scacchiera con una sola mossa e attaccare direttamente chi si trova nella loro direzione.

Il **Re** e la **Regina** si spostano in ogni direzione. Il Re di poche caselle, mentre la Regina non ha limiti di spostamento. E' la pedina più potente di tutte.



varie pedine hanno ciascuna una loro particolare animazione di vittoria o sconfitta.

I personaggi sono basati sul periodo medioevale e quindi le pedine sono disegnate per ricordare quel periodo storico: il Re e la Regina indossano l'abito regale del periodo, ci sono i soldati in armatura, i cavalieri, i preti e le torri ora sembrano davvero di durissima roccia.

Un bel gioco degli scacchi in 3D con scene di combattimento tra i vari personaggi che non fanno che aumentarne la longevità.

Il gioco soffre di una lentezza per via dei continui caricamenti da disco (il gioco sta su due dischi, ma una volta caricato, accederà solo dal secondo).

La lentezza è anche dalla grafica che comunque si comporta molto bene, tutto bello fluido.

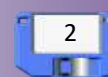
Niente audio durante il gioco, ma solo effetti dei passi e quelli durante il combattimento che sono fatti bene e fanno tornare alla mente gli scontri nei tornei cavallereschi.

Un gioco da non perdere per chi ama gli scacchi e per chi vuole imparare divertendosi.

Gold

1992, INTERPLAY

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5



La **versione Amiga** di questo gioco presenta una grafica che è stata radicalmente cambiata rispetto alla versione C64, con il personaggio che subisce un totale cambiamento come è successo in *Myth*. Sembra più tarchiato, più muscoloso, più aggressivo e non solo lui, ma anche i mostri mutanti sono cambiati forse troppo radicalmente.

Anche su Amiga sono molto grandi, occupano parecchio spazio sullo schermo, sono coloratissimi, ultra dettagliati, ma hanno perso un po' del fascino originale.

Il fondale ora è molto più presente e ricorda meglio lo scenario di una catastrofe apocalittica, quindi con colori cupi, tenebrosi, cielo che sembra bruciare. Con l'avanzare nel gioco questi diventano anche un po' più vari dando una sensazione di continuità più realistica.

Questa versione ha una difficoltà che forse ricorda parecchio Project X: i livelli sono lunghi e molto più difficili; ci sono più ondate di nemici che attac-



Un gioco ispirato a *Gryzor* con la difficoltà di *Project X*. Una fusione che potrebbe far pensare ad esplosiva negatività. E' uscito per Amiga, Atari ST e Commodore 64.

Lo scenario è una Terra distrutta dopo una catastrofe nucleare in Russia che ha provocato degli effetti collaterali sugli animali impensabili prima di questo evento.

Siete il solito eroe solitario e dovete attraversare sette livelli pieni di mostri mutanti intelligenti e raggiungere i reattori in ciascuno di essi per disabilitarli.

E' un gioco a scorrimento orizzontale e un riferimento a *Gryzor* è il modo di potenziare le vostre armi con degli accessori che cadono dal cielo con un paracadute.

La difficoltà la si vede subito perché oltre a nemici di grosse dimensioni, ci sono anche delle ondate di fiamme (o così sembrano) che attraversano lo schermo velocemente e spesso non riuscite ne ad evitarle ne a distruggerle. Le dimensioni di alcuni di questi nemici sono veramente impressionanti che vanno distrutti colpendoli in determinati punti (il resto del corpo è invulnerabile), mentre loro vi attaccano con missili e palle di fuoco.

La **versione Commodore 64** stupisce subito con una bella introduzione accompagnata con una musica che vi lascerà davvero increduli e ve lo confermo superiore alla versione Amiga, se non per la qualità, per tutto il resto.



Ha una schermata introduttiva molto complessa con delle immagini digitalizzate in bianco e nero che fanno il loro dovere.

La partita vera e propria vede un fondale molto semplice, in bianco e nero e sfumature di grigio, ma in compenso c'è il parallasse, musica ed effetti sonori contemporaneamente.

La cosa che colpisce di questo gioco sono le dimensioni di mostri mutanti che sono molto più grandi di voi e alcuni di questi occupano quasi tutto lo schermo; sono fantastici e si avverte la sensazione di pericolo nel trovarsi davanti a questi colossi.

Bellissime le meduse giganti e la testa del serpente che chiude uno dei livelli è un qualcosa che vi farà chiedere come potrà essere il resto del suo corpo.

La grafica, come ho scritto e come vedete nell'immagine, non è molto colorata, le varie ondate di nemici sono dello stesso colore con le sfumature sul colore principale, tuttavia, i dettagli sono curati e i nemici ottimamente animati.

cano in maniera più incisiva mano a mano che vi avvicinate alla fine del livello.

L'audio è molto buono come qualità degli strumenti, ma la musica è presente solo durante la schermata introduttiva, mentre durante l'azione il silenzio totale.

La **versione Atari ST** è identica in tutto e per tutto alla versione Amiga come gioco e dettaglio anche se è meno colorata.



L'audio è molto buono, stessa melodia della versione Amiga, ma solamente durante l'introduzione per lasciare posto agli effetti sonori durante l'azione e che assomiglia un po' troppo a quelli dell'8-Bit.

Tecnicamente è fatta molto bene, con un buon livello di dettaglio però, perde completamente quel poco di paralasse visto nella versione Amiga, ci sono rallentamenti con troppi nemici sullo schermo, lo scrolling è leggermente peggio.

Amiga e Atari ST si sfidano per la medaglia del gioco più difficile e la vince l'ST perché i nemici sono molto più resistenti.

Alla fine io preferisco di gran lunga la versione Commodore 64. E' inferiore alle altre due per la grafica, ma ha una musica stupenda inizialmente e buona durante l'azione insieme agli effetti sonori che le altre pagherebbe oro per avere entrambe le cose. Il fascino della versione 8-Bit è imbattibile persino da un Amiga e da un Atari ST.

La versione Commodore 64 ha dalla sua una bella giocabilità unita ad una grafica ben dettagliata, anche se non da urlo, con musica ed effetti durante il gioco. La durata dei livelli non è molto lunga, ma ci sono mostri mutanti davvero temibili e di grosse dimensioni e per fortuna poco resistenti. Animazioni di alcuni nemici davvero spettacolari.

La versione Amiga è un bel gioco che vanta una grafica molto colorata e molto dettagliata, ma perde completamente l'audio durante l'azione e non va bene.

Livelli sono troppo lunghi e frustranti. Avete cinque vite a disposizione più l'energia per ciascuna di queste che dovrebbero garantirvi di supportare qualche magagna.

Ottima giocabilità, ma inferiore alla versione a 8-Bit

Gold

1991, 21ST CENTURY

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

Bronze

1992, 21ST CENTURY

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,5

La versione ST strutturalmente è uguale alla versione Amiga; in peggio ci sono problemi di rallentamento, un fondale statico con un scrolling veloce, ma non fluido.

Giocabilità e longevità peggio della versione Amiga perché è molto più difficile.

1992, 21ST CENTURY

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,5



Dragon Princess - Ryu no Densetsu

Questo gioco è un altro RPG in Giapponese che ha un semplice sistema di combattimento e un lentissimo scrolling del testo.

Come tutti i titoli Giapponesi di questo genere ha delle scene con contenuti per adulti e nel complesso è un gioco che mette un po' a dura prova la vostra pazienza.

Una cosa interessante è che voi potete disegnare o modificare il viso dei personaggi principali completamente da zero e lo potete fare grazie ad un programma di disegno incluso nel gioco.

Per chiunque non è Giapponese e non conosce la lingua alla perfezione è ingiocabile!



Draw Poker

Si tratta di un gioco di Poker dove prima di iniziare la partita dovete fare una puntata da 1 a 10.000\$.

La partita inizia con le cinque carte a disposizione. Nella parte superiore c'è una legenda che mostra le possibili combinazioni che si possono ottenere e quanto si può vincere.

Quindi se puntate 100\$ e fate una coppia vincete 200\$.

E' un poker in versione Commodore PET con una grafica monocromatica che mostra un gioco semplice, ma carino per chi ama questo passatempo che non richiede grafica ultra realistica o musica da concerto.

E' un semplice gioco di carte, primitivo, ma che ha tutto il fascino del poker.

La velocità è buona e non ci sono pause o incertezze da parte del processore.

1987, HEART SOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	0
LONGEVITA'	0
GALEALE	4,7

Gold

1978, COMMODORE

GRAFICA	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GALEALE	9

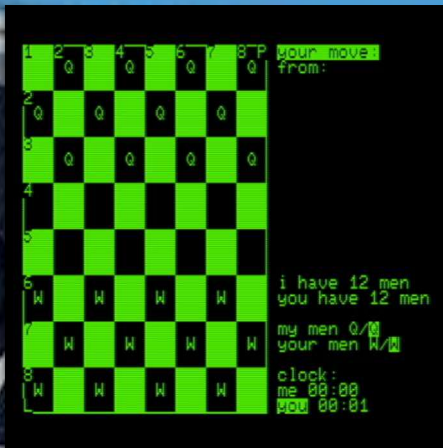


Faara no Jikekkai

Si tratta di un RPG dove impersonate uno studente che deve salvare la sua fidanzata da un gruppo di mostri che hanno invaso la loro scuola.

E' un RPG non molto complesso, ma quando la ragazza viene salvata si unisce al giocatore per combattere insieme a lui e ripulire la scuola dai mostri.

E' un gioco uscito per il mercato Giapponese e come tale è solo in lingua madre e quindi molto dura da giocare (no, è impossibile), tuttavia, vi può attrarre dalla qualità delle immagini.



PET Checkers

Si tratta del gioco della Dama dove due giocatori si scontrano cercando di mangiare tutte le pedine dell'avversario.

E' simile agli scacchi perché usa la stessa tavola, ma ha delle regole diverse.

Qui ogni pedina si può spostare solo in diagonale, solo verso l'avversario e quando si incrocia la sua pedina la si salta (se la casella successiva è libera, altrimenti non potete farlo) eliminandola dal gioco e in gergo viene "mangiata".

E' possibile, in certe situazioni, fare mangiate multiple, quindi anche eliminare 3 o 4 pedine avversarie in un colpo solo.

Lo scopo è quello di mangiare tutte le pedine dell'avversario.

La difficoltà di questa versione è che non si gioca ne con il mouse ne con il joystick, ma solo attraverso un parser testuale, quindi dovete scrivere manualmente la posizione di partenza e quella di arrivo.

Se sbagliate a digitare, il gioco vi lascia tutto il tempo di cui avete bisogno per riprovare senza penalità.

1991, HEART SOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	0
LONGEVITA'	0
Globale	4,7

Gold

1980, CMS

GRAFICA	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	9

A collage of various video game consoles and handheld devices arranged around the central text "Console Forever". The devices include:

- Top row: A black console with a speaker grille, a black console with a horizontal silver stripe, another black console with a horizontal silver stripe, a black console with a keypad and screen, and a black handheld device with a flip screen.
- Second row: A black handheld device, a silver handheld device, a black console with a large circular speaker, a black handheld device with a keypad, a black handheld device with a screen, and a silver console with a disc cover.
- Third row: A black console, a black console, a black console, and a silver console.
- Fourth row: A silver handheld device, a black handheld device, a silver console, a black handheld device, and a black handheld device.
- Fifth row: A silver handheld device, a black handheld device, a silver console, a black handheld device, and a silver console.

The text "Console Forever" is written in a large, bold, red font with a black outline, centered in the image. The background is white.



AXLON'S
**Save
Mary!**

NOVICE
STANDARD
ADVANCED

Copyright
© 1990
ATARI

piattaforme per sfuggire all'acqua prima che ricopra il canyon. In cima allo schermo c'è una gru con un gancio con il quale dovette prendere delle travi che arrivano (volando?) dai lati dello schermo e va fatto alla svelta perché dopo pochi secondi esplodono.

Una volta agganciati vanno rilasciati vicino a Mary, ma se gli cadono in testa lei muore.

**GLOBAL
DEFENSE**

PUSH START BUTTON

©1987 SEGA

Un gioco che ha richiesto ben due anni di sviluppo (per vari motivi) e che poi non fu pubblicato perché Atari chiuse la sua linea 2600 nel 1990.

Come dice il suo nome, il vostro scopo è quello di salvare "Mary", una stupida ragazza che ha avuto la pazzia idea di scendere in un canyon senza possibilità di poter ritornare al mondo civilizzato e con l'acqua del fiume che lentamente si alza rischiando di farla affogare (eh sì, non sa nemmeno nuotare).

Per riuscire a tornare a casa dovette costruire velocemente delle

Davvero bello questo titolo, direi innovativo e sfida impegnativa perché dovette creare delle piattaforme affinché la ragazza possa salire e non rimanere bloccata.

Silver

1989, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8,2

E' ispirato al concetto di base di *Missile Command* anche se ha diverse fasi molto diverse sia come scenario sia come direzione dei missili nemici. In alcuni livelli volano orizzontalmente e in altri verticalmente.

Controllate un satellite in orbita con lo scopo di distruggere dei missili che sono stati lanciati dallo spazio profondo per annientare la Terra.

In alcune fasi siete in orbita al pianeta, mentre in altre siete nello spazio profondo per cercare di estirpare questa minaccia.

State attenti che non ci sono solo missili a cui stare attenti, ma anche bombe a ricerca automatica del bersaglio e astronavi nemiche.

Ci sono vari bonus da prendere per

GAME GEAR



avere dei potenziamenti.

Un po' complicato la gestione del satellite perché avete un tasto per sparare in tutte le direzioni, mentre per spostarvi ed evitare i proiettili avversari dovete tenere premuto un altro pulsante e spostarvi. Ci vuole un po' di pratica quando sullo schermo c'è un po' di caos.

Uno sparatutto interessante perché anche se ogni tanto c'è un po' di confusione con i colori dello sfondo e dei nemici. Sistema di controllo complicato che richiede pratica.



Bronze

1987, SEGA	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,2



E' un picchiaduro che nella modalità storia è progressivo perché attraverso una mappa isometrica dovete andare a cercare il vostro nemico.

Per farlo chiedete delle informazioni a delle creature che incontrate e ovviamente prima di ottenerle dovete combatterli.

E' un gioco carino per i personaggi che sono molto caratterizzati sia fisicamente che come abilità di combattimento con varie tecniche letali e anche spettacolari da vedere.

Ci sono due modalità: il Duello in cui potete scegliere qualunque personaggio, anche l'ultimo, e poi la modalità Storia in cui avete il personaggio meno forte di tutti e dovrete fare una fatica notevole per affrontare questi temibili avversari.



La giocabilità è discreta perché più delle volte farete mosse a casaccio (i nemici usano tecniche davvero sopraffine). La difficoltà è ben calibrata solo a livello "Easy". A livello "Medium" secondo me è impossibile!

Ottima grafica che annovera effetti speciali degli attacchi speciali, ma anche degli scenari. Buon sonoro.

E' un picchiaduro bello soprattutto da guardare con avversari che usano tecniche davvero fantastiche.

Esteticamente ben curato in ogni dettaglio, ma la giocabilità poteva essere fatta meglio.

Gold

1995, ELECTRONIC ARTS	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed in black, sans-serif font. Surrounding this key are several white keys, including one with a right-pointing arrow, one with a question mark, and one with the text "Shift". The lighting is soft, creating subtle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

Alfabeto e Matemática



Alphabet Song: Vi permette di ascoltare il suono dell'alfabeto.

Un educativo molto semplice per iniziare a riconoscere le lettere associate a degli oggetti e stessa cosa per i numeri con semplici operazioni di matematica che sono già risolte dal computer.

Il bambino deve solo riconoscere lettere e numeri sulla tastiera e premere il tasto giusto.

L'alfabeto e i numeri sono molto importanti per imparare a leggere e scrivere e fare i conti. Questo educativo per l'Atari 8-Bit cerca di farlo al meglio con una serie di mini giochi inclusi:

Autorun: mostra lettere e numeri casuali.



Selected Pictures: scegliete una serie di lettere e numeri e quando poi appaiono sullo schermo dovete digitare sulla tastiera quello che vedete prima che scompaia.

Letters & Numbers: dovete premere i tasti giusti relativi a quello che vedete sullo schermo



Letters Only: lo stesso esercizio di prima, ma questa volta avete solo le lettere.

Numbers Only: idem, ma questa volta solo con in numeri



Call a Picture: Premete una lettera o un numero sulla tastiera per far creare un'immagine associata a quel tasto.



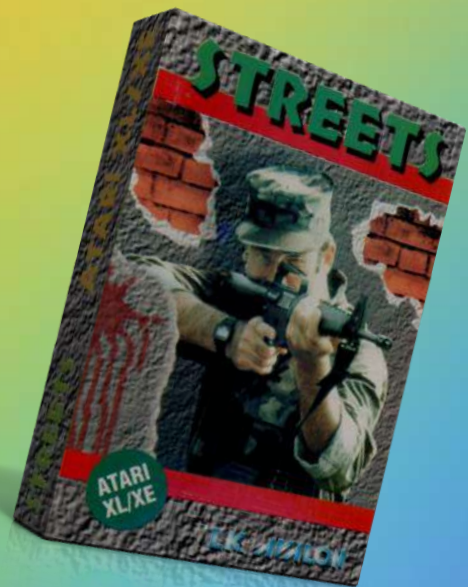
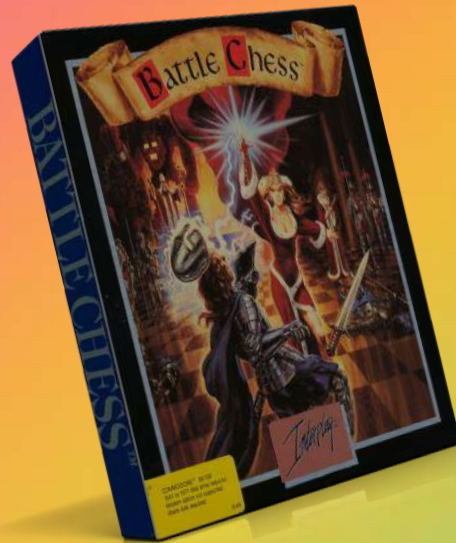
Come educativo fa bene il suo dovere con efficienza, permettendo effettivamente di imparare a riconoscere le lettere dell'alfabeto e primi numeri.

Gold

1981, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	9
APPRENDIMENTO	9
LONGEVITA'	9
GALE	9

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



Mega Phoenix



MAGNAR



RoboRumble



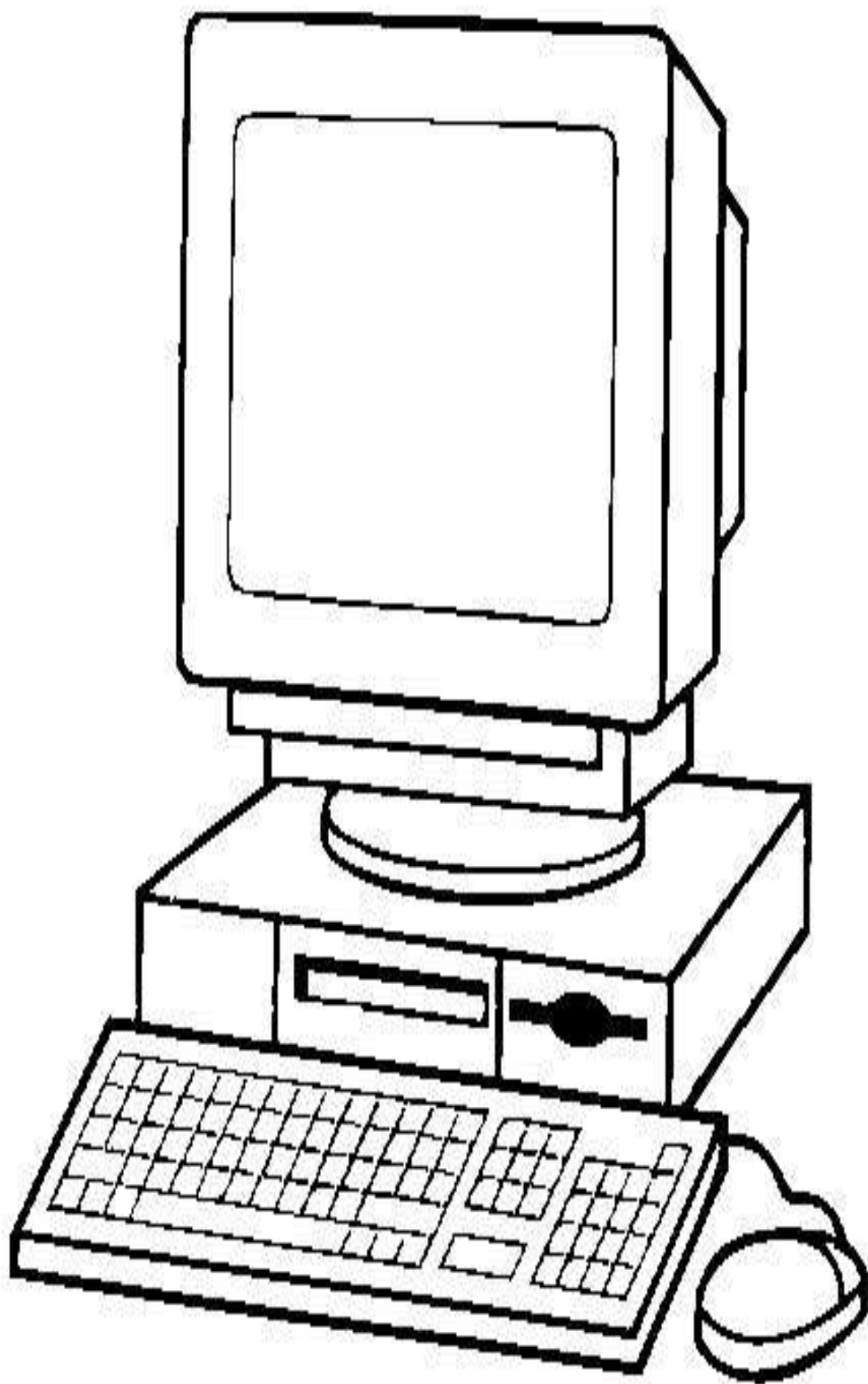
Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware








The Guinness Disc of Records SECOND EDITION



Un prodotto multimediale dedicato ai primati del 1993 per questa versione CD32 e nel 1995 esce l'edizione per Windows 3.x.

In questo numero ripesco solo la versione Amiga che usa per l'occasione un'ottima interfaccia funzionale e molto intuitiva.

Una produzione sicuramente interes-

nita della categoria principale.

Un altro modo di vedere i primati è attraverso la Modalità Filmata dove vengono mostrati e raccontati i principali risultati del periodo. "Filmata" è un modo di dire in questa versione CD32 perché non ci sono video e purtroppo è una mancanza che per l'hardware usato è un errore da matita rossa. Sono per lo più delle immagini dove un narratore a voce descrive questi primati.

Il parlato è solo in Inglese senza sottotitoli e richiede una buona conoscenza della lingua, tuttavia, il parlato viene pronunciato lentamente scandendo bene le parole.

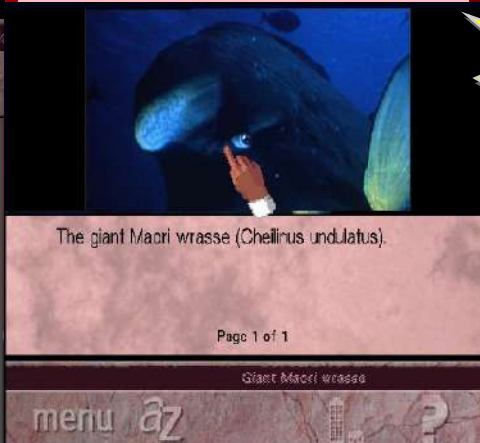
Peccato per questa ennesima scelta di non includere i filmati dei primati in FMV che il CD32 avrebbe eseguito in maniera ottimale. Per il resto è un'eccezionale Enciclopedia multimediale con una buona qualità AGA.



sante perché la classifica dei migliori primati del 1993 sicuramente fa venire voglia di scoprirli e poi di certo su CD32 la qualità generale è sicuramente migliore rispetto all'edizione del 1991 per il CDTV.

Finito il caricamento avete una griglia con le 12 categorie principali che troverete all'interno del CD-ROM e per trovare un primato specifico dovete usare il classico sistema di ricerca dalla A alla Z (non delude mai questo sistema).

Una volta scelto il primato da vedere vi basterà cliccarci sopra per visualizzarlo. Se ha un'immagine questa viene subito mostrata dietro al testo e poi la potete vedere a schermo intero. Se non ci sono immagini disponibili viene caricata un'immagine predefi-



Gold

1993, NEW MEDIA

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Al prossimo incredibile numero

#139

Ottobre 2022



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Rambo III	COMMERCIALE	In Polonia verso la fine degli anni '80 alcune Software House pirata vendevano delle copie fasulle del gioco per l'Atari 8-Bit e al momento di avviarlo veniva chiesta una password. Qualunque cosa si scrivesse non funzionava nulla.
Doman	COMMERCIALE	Durante l'introduzione del gioco si sente una voce che dice "Doman: The sins of Ardan". La parola "sins" viene pronunciata erroneamente come "Synes"
Goldrunner	COMMERCIALE	C'era l'intenzione di creare una versione per il Commodore 64, ma oggi esiste solo una demo.
Frogger II: Three Deep	COMMERCIALE	Giocato con una reale CGA su un monitor RGB viene usata una palette diversa dalla solita. Il nome della versione PC è "Three Deep", mentre per le altre versioni è "ThreeDeep" che cambia un po' il mondo di pronunciarlo.
Rescue Raiders	COMMERCIALE	Questo gioco ha ispirato i primi due giochi della serie Glory Days (Super Armi War e Glory Days 2)
B.A.T	COMMERCIALE	La versione Atari ST, come già avete letto nella recensione, era venduta insieme ad una cartuccia che funzionava da dongle hardware, ma ha creato molti problemi. La versione CPC occupa al 100% i dischetti da 3,5", ma manca totalmente l'audio durante l'azione.
Battle Chess	COMMERCIALE	A quanto pare nel gioco ci sono scene di nudo (forse solo per la versione PC) quando il Re viene messo in Scacco Matto e dai tremori della paura perde i vestiti. Essendo in bassa risoluzione EGA non c'è molto da vedere anche se vi mettete a guardare con attenzione. Se questa cosa è rimasta anche per la versione Amiga che graficamente è fatta molto meglio dell'EGA potrebbe diventare un gioco "VM18".
Rubicon	COMMERCIALE	Era previsto un seguito. Il programmatore originale della versione per C64 doveva occuparsi della versione Amiga, mentre un altro avrebbe fatto quella del C64. Non è mai stato realizzato, ma trovate alcune immagini in Games That Weren't 64
Save Mary!	COMMERCIALE	Non è mai successo che un gioco per Atari 2600 richiedesse ben due anni di sviluppo! Una teoria è che il programmatore Tod Frye lavorasse part-time per Atari e che lavorasse in altri orari ad uno sparatutto mai uscito.

COSA SUCCEDDEVA A SETTEMBRE?

DATA	EVENTI	
2 SETTEMBRE 1997	IBM ha annunciato che il suo modello RS/6000 SP, un supercomputer parallelo, era ora più veloce del 58% grazie a un nuovo microprocessore e ad alcuni perfezionamenti del software	
8 SETTEMBRE 1966	Viene messo in onda il primo episodio di Star Trek	
11 SETTEMBRE 1940	la prima dimostrazione pubblica di calcolo remoto avviene durante una riunione dell'American Mathematical Society al Dartmouth College	
16 SETTEMBRE 1997	Microsoft presenta una WebTV migliorata	
24 SETTEMBRE 1986	Computer Maker Honeywell cerca un partner	
25 SETTEMBRE 1987	IBM annuncia l'intenzione di sviluppare un nuovo progetto per la trasmissione di informazioni all'interno di un computer, chiamato Micro Channel Architecture	
30 SETTEMBRE 1988	IBM annuncia la spedizione del terzo milionesimo personal computer PS/2	

ANOTHER GREAT

Cinématique

PRODUCTION

OPERATION STEALTH

